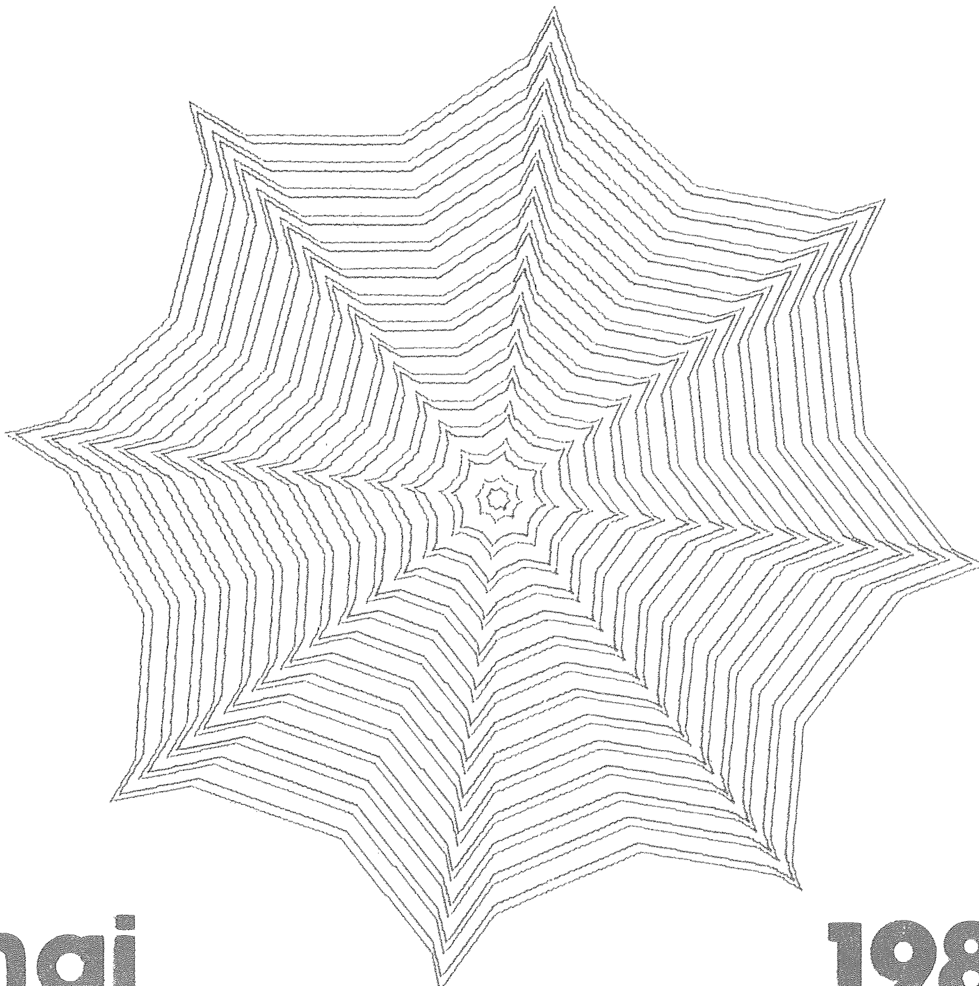
MSX

BRUGER BLADET

ÅRGANG 4 NR.4 PRIS KR.15



maj 1987

UDGIVET AF: MSX BRUGER KLUBBEN



- den ideelle PC-løsning

SVI-256SF Kr. **6.553.-** SVI-640FF Kr. **8.193.-**
SVI-640FH Kr. **13.110.-** X'PRESS 16 Kr. **6.963.-**
Priser excl. moms - incl. MONOCHROM MONITOR

MEDLEMS RABAT 20 %

SVI®
SPECTRAVIDEO

INCL. DOS 2.11
PÅ DANSK

Henvendelse:
OVERGÅRD ANDERSEN A/S
Dampfærgevej 32
2100 København Ø
Telefon 01 42 30 00

INDHOLDFORTEGNELSE

LEDER

Fra Danmarks Radio har vi fået meddelelse om, at udsendelsen "Data-Bixen", som gik i efteråret 1986 ikke vil blive genoptaget.
Det er selvfølgelig beklageligt da det kunne have udviklet sig til et nyttigt program for alle hjemmedatabrugere.
Imidlertid er der mange lokal-radioer, der har specielle programmer for databrugere, men desværre er det sjældent, at de har indlæg der er relevante for MSX-Brugere.

Er der en lokalradio i dit område, der har udsendelser for computerbrugere, så lad os høre om det. Vi kan også selv henvende os til disse radiostationer, for at få dem til at tage MSX/SVI-stof med.

peter

O P L Y S N I N G E R

Foreningen hedder: MSX BRUGERKLUBBEN
Medlemsskab koster 150 Kr. (årligt)
Salgsannoncer er for medlemmer gratis

Medlemskab opnås ved henvendelse til foreningens kasserer, eller ved indbetaling af kontingent på postgironr.
8 2 0 6 0 8 2
HUSK at opgive navn, adresse, postnr. og by, samt tlf.nr. og maskintype.

Bladet hedder : MSX BRUGERBLADET
Oplag : 600 eks.
Udkommer : 10 gange årligt (ikke jan og juli).
Tryk : Foto offset.
Forside udført af :John Mortensen
Løssalgspris : 15,00 Kr.
Udkommer næste gang : Juni

Formand : Peter Knudsen
Krebsen 33
3650 Ølstykke
Tlf. nr. 02 17 76 23

Kasserer : Preben Lund
Tømmerstrædet 19
2620 Albertslund
Tlf. nr. 02 64 76 26

Redaktionsgruppen består af formand, kasser og følgende :

Richard Foersom	Tlf.nr.	01 39 39 94
Henrik Larsen	-	01 88 00 96
Henrik Gilvad	-	03 14 36 57
Erik Steen	-	02 96 09 37
Kevin Mikkelsen	-	01 70 83 41
Christian Noval	-	02 62 02 01
Søren Mortensen	-	01 69 77 40
Jannik Storm	-	01 65 74 59
Per Underlien	-	02 64 09 66
Kim Andersen	-	02 94 26 74
SVERIGE		
Jan Bojstrup	00946.	40-21 36 41
NORGE		
Reider Akselsen	00947.	06-90 96 87

Artikler, annoncer eller programmer der ønskes optaget i bladet, sendes til Peter Knudsen eller Preben Lund.
Bånd og disk sendes retur.

OBS. SIDSTE FRIST FOR STOF TIL NÆSTE NUMMER ER :24.5.1987

- COMPUTER FRA ENGLAND OG TYSKLAND. -

Computer fra England & Tyskland.

Vi har fået en henvendelse fra et medlem af klubben, som har gjort et stort stykke arbejde for, at undersøge markedet for computermateriel - samt hvilke rabatter klubmedlemmer har mulighed for, at opnå.

Lars-Gøran Olsson, Lars Kaggsgatan 119, S-50257 Borås, Sverige, har kontaktet en række firmaer for, at indhente pristilbud på software.

Det har vist sig, at der er stor forskel på, hvor villige de forskellige softwarefirmaer i England er til at sælge til kunder uden for England.

Der findes heldigvis seriøse firmaer, som er villige til at give rabat. Det er D.L. Chittenden Ltd., 59-61 The Broadway, Chesham, Bucks. HP5 1BX.

Dette firma er villig til at give 5% rabat på ordrer over 100 pund. Desuden fratrækkes den engelske moms på 15%. Disse rabatter kan opnås ved, at henvende sig til firmaet og meddele at man er medlem af MSX-Brugerklubben, samt opgive sit medlemsnummer.

Det er ikke alle firmaer, der fratrækker den engelske moms har Lars erfaret.

Lars oplyser, at han desuden har gode erfaringer ved køb hos Tavistock Hi-Fi Ltd., 21, The Broadway, Bedford, MK40 2TL. Her har Lars imidlertid ikke opnået nogen rabataftale, men han anbefaler firmaet som seriøst.

Arsagen til, at visse firmaer ikke vil eksportere kan Lars ikke oplyse, men skal formentlig søges deri, at der forbundet en hel del administrationsbesvær med det.

Lars nævner, at firmaer som Knights i Aberdeen, Richard Reeves Ltd. i Northhampton, Melodyman i London og Karl Hanff i Leeds har han haft meget dårlige erfaringer med. Han nævner imidlertid ikke hvori de dårlige erfaringer består, men det er hans indtryk , at de ikke er interesserede i at eksportere til brugere udenfor England.

Vi er naturligvis meget interesserede i at høre, om andre medlemmer har gjort lignende erfaringer ved køb i udlandet. Skriv til klubben om Jeres erfaringer.

Lars har kendskab til firmaer i Tyskland som kan levere printere (Seikosha SP 1000 MSX) og Floppy-drives (Qume 542). Nærmere oplysninger om dette kan medlemmerne henvende sig til Lars.

Lars oplyser, at han fortsætter sin research-virksomhed, og vi glæder os til, at høre hvad han kan opnå af resultater på klubbens vegne og til glæde for klubbens medlemmer.

For en ordens skyld, skal vi gøre opmærksom på, at Toldvæsenet i importlandet, hvor du bor, kan kræve moms af de varer du køber hjem fra udlandet, men det sker oftest kun ved større forsendelser.

peter



MSX BIB

I denne måned er der kommet to nye programmer til MSX-BIB. Det ene er mit eget 'The Maze' som i kan læse om andetsteds i bladet, og det andet er et tips program på svensk, tilsendt af Thomas Nilsenius.

Ønsker du at komme i besiddelse af disse og/eller andre programmer fra MSX-BIB er brugsanvisningen her:
Du sætter dig ned og finder ud af hvilke programmer du vil købe (et bånd koster 25 kr. og programmerne koster 10 kr. per stk. Der kan være 8 programmer på 1 bånd). Derefter slipper du joystikket for en stund, går hen på posthuset, fatter et giroindbetalingskort, og skriver programnavnene på bagsiden.

Programmerne bestilles hos:

Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
gironr. 7 50 87 00

Jeres egne programmer sendes til samme adresse (der venter stadig en lille belønning).

Kim

MSX

Indhold i MSXBIB:

Titel: Tips
Forfatter: Lars Hallbæck
Med dette program kan du indtaste hvad du har tippet. Derefter kan du, som kampresultaterne løber ind, taste dem ind, for til sidst at se hvor mange rigtige du har.

Titel: The Maze
Forfatter: Kim Andersen
Er du med på "Gør-det-selv" dillen, er dette noget for dig. Spillet består af to programmer. Et til at lave labyrinter, og et hvor man skal prøve at slippe igennem dem.

Titel: Life
Forfatter: Richard Foersom
Vil du være celleforsker, eller er du blot glad for flotte mønstre, så er dette programmet. Tegn et mønster af celler, tryk på en knap, og du vil se hvordan cellerne formere sig eller dør ud.

Titel: Sound Maker
Forfatter: Kim Andersen
Vi ved alle hvor svært det er at lave en god lydeffekt til et program. Med dette program får du en mikserpult på skærmen, hvor du kan gøre alt det med lyden som maskinen tillader, og nu er det pludselig slet ikke nogen sag.

Titel: Halv Tolv
Forfatter: Richard Foersom
Man føler sig hensat til Monte Carlo når, man spiller dette hasard spil. Det gælder om at trække pokerfjæset på, hvis man vil vinde over computeren.

Titel: Danmark
Forfatter: Kim Andersen
Hvor ligger Marstal? Hvor ligger Odder? Kan du ikke svare på disse spørgsmål, så køb dette grafik program, og snart kan du dupere dine venner med din geografiske viden.

Titel: Oil
Forfatter: Henrik Larsen
Sjovt og spændende program hvor det gælder om at skrabe så mange penge sammen som muligt. Et spil til ham der altid har ønsket at blive en rig olie-sheik.

Titel: Puzzle
Forfatter: Kim Andersen
Et lille sjovt program hvor du skal samle et puslespil på 16 brikker, ikke et almindeligt puslespil, men et med bevægelige billeder.

Titel: Skyd Nu
Forfatter: Henrik Gilvad
Skeetskydning som du kender det fra OL. Flot lavet og i hurtig grafik. Can you take the challenge ???

Titel: Pengo
Forfatter: Kevin Mikkelsen
Pengo det iskolde gys, klassikeren fra spillehallerne, ikke for folk med svage nerver: Superlækker grafik.

Titel: Søjle
Forfatter: Richard Foersom
Grafik program der kan behandle tal data og stille dem op som kurver eller søjler. Professionelt lavet.

Titel: Eliza
Forfatter: ?
Psykologen hjælper dig med dine kærstesorger, morsomt program på engelsk.

Titel: Graf
Forfatter: Kim Andersen
Indtast din matematiske funktion og definitionsmængden for samme, og programmet tegner grafen. Meget brugervenligt.

Titel: Demo
Forfatter: Richard Foersom
Oplev hvilke grafiske muligheder din MSX indeholder, imponer din ven med Commodoren.

Titel: Kartotek
Forfatter: Henrik Larsen
Hold styr på dine cassette bånd og programmer med denne database.

Titel: Moon Mission
Forfatter: Richard & Henrik
Superlækkert grafik lander program, skal prøves. Spillet har 5 baner, men det er nemt selv at lave flere.

Titel: Frogrun
Forfatter: Lars Hansen
Den gamle kending med frøen der skal over vejen og floden. Godt lavet med pæn grafik og gode lydeffekter.

Titel: Dump
Forfatter: Richard Foersom
Screendump program til din Epson-kompatible printer. Programmet har 4 forstørrelses modes indbygget, og kan printe farvebilleder ud i 4 forskellige gråtoner.

Titel: Dbase
Forfatter: Kim Andersen
Smart database, hvor du helt selv bestemmer hvad du vil sætte i system. Hurtig mc støttet, alfabetisk søgning. Indbygget udprintningsfacilitet.

Titel: Screen Store
Forfatter: Richard Foersom
Med dette program kan du gemme to skærmbilleder i ekstra rammen, og lynhurtig få dem frem igen. Virkelig nyttigt i div. grafik programmer. Kan kun køre på 64 kram maskiner.

Titel: Ram Disc
Forfatter: Richard Foersom
Dette program tillader at du kan arbejde med to programmer på samme tid. Det ene, incl. variabler, kan gemmes i den skjulte ram, og kan snildt og hurtigt byttes ud med det andet. Kan kun køre på 64 kram maskiner.

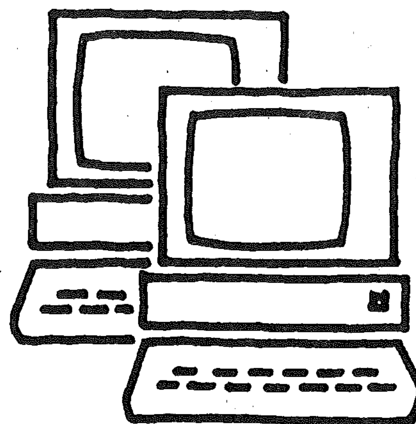
Nyt Fra Lars.

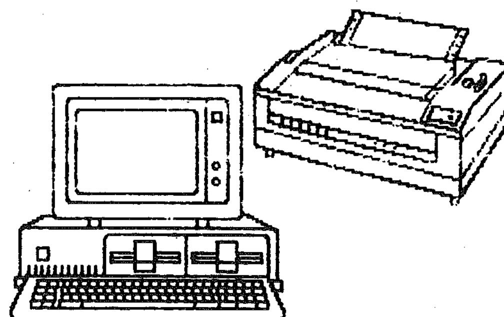
Fra Lars Gøran Olsson, som skrev om rabatordninger i sidste nummer, har vi modtaget et nyt indlæg om hvilke bestræbelser og undersøgelser Lars har gjort i den forløbne tid:

Betræffende D.L. Chittendens erbjudande, måste jag meddla att dom ser sig nødsakade at høja den fasta portoavgiften från # 5,00 til # 7,50, eftersom det visat sig att rekommenderat flygporto till Skandinavien ar betydeligt dyrare æn dom væntat sig. Ændå førlorar dom 2-5 # på varje sænding.

Vad det gæller MSX-2 maskiner håller jag på att undersøke marknaden och har tittat på Phillips VG 8235 och NMS 8280, samt Sony HB-F 700. Jag har fått litet kontakter i Tyskland och dær dostar VG 8235 ca. 1200 DM utan monitor, Sonyn kostar ca. 1500 DM, alla priser incl. tysk moms. NMS 8280 har jeg ænnu inget pris på, men den ær nog ganske dyr, eftersom den har inbyggd videodigitizer och 2 stk. 1Mb floppy. Vad det gæller Holland, dær nog i alla fall Phillips maskiner ar billigere, har jag lyckats samre med kontakterna. Emellertid har jag gennom Jan Bøjstrup hørt att klubben skulle ha tillgång till en hollandsk MSX-tidning. Jag vore dærfor tacksam øver att få uppgift om vad tidningen heter och kanske gærna några kopior fron annonssidorna. Vore också tacksam om jag kunde få adressen till den hollandske MSX-Klub ni har kontakt med. Væntar också på uppgifter om en MSX-2 utbygnadsenhet før MSX-1 maskiner som i England lær sæljas før # 89 och återkomer i dessa frågor so fort jag vet mer.

Lars Gøran Olsson
Lars Kaggsgatan 119
S 50257 Borås





Adresen på den hollandske klub/blad er C.U.C., Postbus 202, 2300 AE Leiden, Holland. Desværre er vore tidsskrifter fra Holland bortkommet, så vi er ikke istand til at sende de ønskede kopier.

Vi glæder os til, at høre om dine resultater med bestræbelserne på, at få billigt MSX-mateiel i udlandet. Lad os høre fra dig så snart du har noget nyt i sagen.

peter



SVIBIB

Så kører SVIBIB igen med masser af gode programmer til din SVI 318/328.

SVIBIBS's POSTGIRONR. **er:**
4077385

Bestilling af programmer gøres på postgiro hvorpå der skrives hvilke programmer du ønsker,samt om du vil have disk eller bånd.
Husk også at skrive din egen adr. tydeligt helst **BLOKBOGSTAVER.**

Pris bånd:
1 bånd koster25kr.programmerne koster 10kr. pr.stk.(der kan være mere end et program på et bånd).
En programpakke koster 15kr.

Pris disk:
1 disk koster 50kr. programmerne koster 10kr. pr. stk.
En programpakke koster 15kr.

Som noget helt nyt,kan der også bestilles en udlistning af de programmer,som du bestiller,for KUN 5kr. pr. program.

Programpakkerne er lavet på den måde at man loader alle programmerne ind på en gang , og kan så vælge ved hjælp af en meny hvilket program man ønsker at køre derefter kan man stoppe og vende tilbage til menyen ovs.ovs.

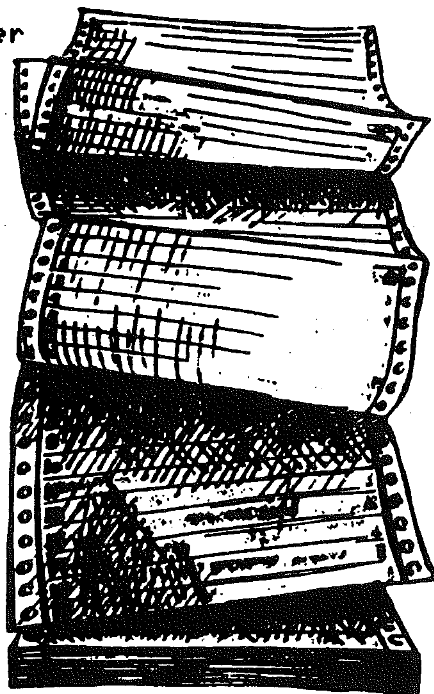
HUSK når I bestiller programpakker at skrive hvilken katarogi I ønsker det pågældende nr. fra.

Programmerne bestilles hos:

Per Underlien
Rytterhusene 44
2620 Albertslund
GIRONR. 4077385

Programmer der ønskes optaget i SVIBIB sker på samme adr.
Det er jo sådan at vi STADIG giver et bånd eller disk som betaling for jeres programmer.

Hilsen Per



Liste af programtitler
i SVIBIB :

Nyttige programmer :

Database , Editor , Hushold ,Matte, Mc scroll , Ramdis , Rentereg , Rulleteks , Screen Rig , Sdump mc, Sorter , Sprite ed , Sprog , Tegner , Talkback , Taperut , Tips Kalender , Supertegn , Periode

===
- SVI - BIB - SVI - AMAZE ALA KIM
===

Spil :

Aladdin , Bjerg , Darts , Diktator
Franz , Hell , Skyd nu , Oil

Spil pakker :

Nr. 1 : Male , Pyramide , Labyrant
Nr. 2 : Pusle , Attack , Roulette
Nr. 3 : Flight , Sur , War
Nr. 4 : Mons , Hopper , Star
Nr. 5 : Moon , Myre , Slange
Nr. 6 : Robot , Pengo , Snowball
Nr. 7 : Danmark , Frogger
Nr. 8 : Skyttepro , Lemona

Musik pakker :

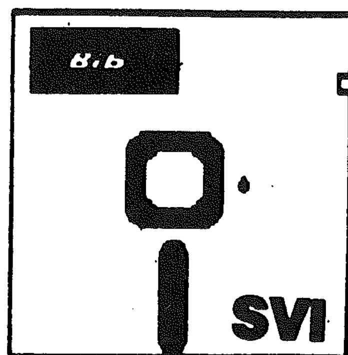
Nr. 1 : Rock musik 9 numre
Nr. 2 : Rock musik 9 numre
Nr. 3 : Musik 9 numre
Nr. 4 : Lyd Kim , Sound Kim , Orgel

Andet pakker :

Nr. 1 : Rio , Lys , Ghost , Børge
Symtri , Grafik

Kun til disk :

Budgetpro. , Dbase 1 no.1 , Grafen
Tegnepro. , Telefonpro.



Amaze ala Ki

Da vi modtog dette års giro-kort, var der nogle de et ønske om mindre nyttige mc-pro grammer. Dette ønske vil jeg her opfylde (programmet er kun til MSX).

Af: Kim Andersen

Noget af det mindst nyttige jeg kan forestille mig er et spil. Dette er dog ikke ligetil at sætte sig ned og lave. Men det forholder sig så heldigt, at jeg en gang i tidernes morgen lavede et labyrint-spil kaldet "The Maze" (original titel), som i her får mulighed for at komme i besiddelse af. Men skru nu ikke forventningen for højt op. For tror i at programmet starter med at spille "Amazeing grace", hvorefter det selv laver en 3-dimensionel labyrint som man skal komme igennem, ja så må i tro om. Spillet er nemlig af den såkaldte "gør-det-selv" genre. Til spillet hører et basic program, hvor man selv kan tegne en labyrint, og gemme den på bånd/disk.

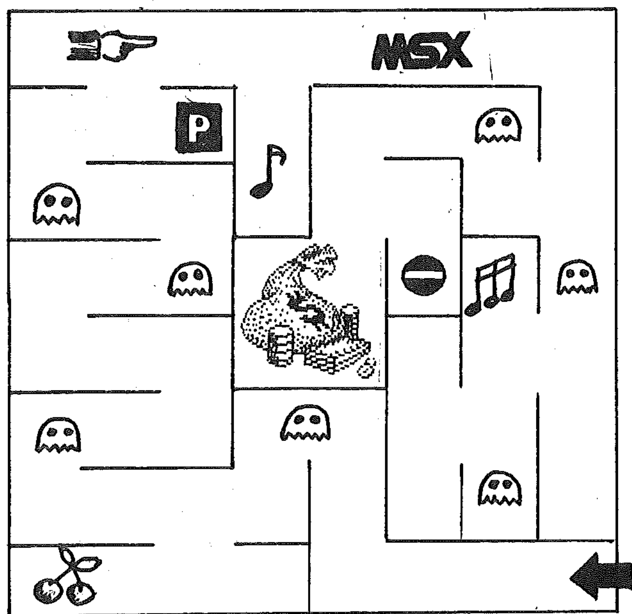
Når du har tastet alle de spændende data-sætninger ind, skrevet run, og fået gemt mc-programmet gemt (det sørger programmet selv for), kan du ikke bruge det til nogensomhelst ting, da det kræver en labyrint (det er jo ikke særligt morsomt at spille et labyrintspil uden en labyrint). Så du må derefter igang med at indtaste programmet til at lave labyrinterne, og ligeledes gemme dette (det sørger programmet ikke for). Nu kan du så begynde at lave en labyrint. Når du har lavet en, kan du gemme den på bånd/disk, og nu kan spillet begynde. Du finder det sted hvor mc-programmet er gemt og skriver: 'bload"maze",r'. Når prog. er startet taster du 'L', for at køre den labyrint, du lige har lavet, ind. Nu skriver du navnet på labyrinten (hvis den er gemt

'an du også skrive 'cas:' den nærmeste labyrint ... enter. Du ser nu et 5 * 5 felter af labyrinten scroller når du bevæger dig. starten står du oven på en stjerne, og din opgave er at finde den anden, altså målet.

Spillet har (hvor utroligt det end lyder) en lille finesse. Man kan i labyrinten sætte en bro, som så enten kan gå under eller over.

Når du tegner labyrinten, skal du huske, at der hvor du tegner, er der hvor man ikke kan gå. Du skal ligeledes huske at angive start og mål på labyrinten og lave en 2 felter bred ramme uden om den, inden du gemmer den.

Hvis du er ved at besvime af rædsel over at du skal til at indtaste nedenstående række af hexadecimaltal, kan du naturligvis købe programmet i MSX-BIB.




```
10 '...The Maze...
20 RESTORE 90:J=0
30 FORI=&HDA7ETO&HDD4E
40 READX$:POKEI,VAL("&H"+X$)
50 J=J+VAL("&H"+X$):NEXTI
60 IFJ<>75284!THENPRINT"DATAFEJL!"
:STOP
70 PRINT"Gør klar til saving og tr
yk en tast!":A$=INPUT$(1)
80 BSAVE"maze",&HDA7E,&HDD4E,&HDAC
0
90  DATA 00,30,48,B4,B4,48,30,00
100 DATA 78,84,00,00,00,00,78,84
110 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
120 DATA 78,B4,48,B4,B4,48,78,84
130 DATA 78,B4,48,84,84,48,78,84
140 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,4A,6F
150 DATA 79,73,74,69,63,6B,20,28
160 DATA 30,2D,32,29,20,FF,00,FF
170 DATA 00,00,F3,CD,49,08,CD,CC
180 DATA 00,21,CC,DC,06,83,7E,CD
190 DATA A2,00,23,10,F9,CD,9F,00
200 DATA FE,53,CA,1F,DC,FE,4C,20
210 DATA F4,C3,A1,DC,CD,C3,00,3E
220 DATA F1,D3,99,3E,87,D3,99,21
230 DATA 7E,DA,11,08,0A,01,28,00
240 DATA CD,5C,00,21,01,01,CD,C6
250 DATA 00,21,AC,DA,06,0F,7E,CD
260 DATA A2,00,23,10,F9,CD,9F,00
270 DATA FE,30,38,F9,FE,33,30,F5
280 DATA CD,A2,00,D6,30,32,BF,DA
290 DATA 21,27,00,0E,99,ED,69,ED
300 DATA 61,3E,CB,0E,17,06,28,D3
310 DATA 98,10,FC,0D,20,F7,ED,5B
320 DATA 1E,CB,C3,DE,DB,3A,BF,DA
330 DATA 0E,64,06,00,10,FE,0D,20
340 DATA F9,2A,1C,CB,B7,ED,52,CA
350 DATA C1,DA,D5,CD,D5,00,D1,FE
360 DATA 01,28,14,FE,03,28,52,FE
370 DATA 05,28,37,FE,07,28,21,CD
380 DATA B7,00,DA,C1,DA,18,CE,21
390 DATA A4,01,CD,4A,00,FE,43,28
400 DATA C4,0E,00,CD,C1,DB,EB,01
410 DATA 32,00,B7,ED,42,EB,18,58
420 DATA 21,CB,01,CD,4A,00,FE,43
430 DATA 28,AB,0E,02,CD,C1,DB,1B
440 DATA 18,46,21,F4,01,CD,4A,00
450 DATA FE,43,28,99,0E,00,CD,C1
460 DATA DB,EB,01,32,00,09,EB,18
470 DATA 2F,21,CD,01,CD,4A,00,FE
480 DATA 43,28,82,0E,02,CD,C1,DB
490 DATA 13,18,1D,62,6B,3E,66,85
500 DATA 6F,3E,00,8C,67,3E,42,BE
510 DATA 20,09,3A,BE,DA,B9,C8,F1
520 DATA C3,3B,DB,79,32,BE,DA,C9
530 DATA D5,26,11,2E,0A,CD,C6,00
540 DATA D5,0E,05,06,05,1A,CD,A2
550 DATA 00,13,10,F9,0D,28,10,D1
560 DATA 3E,32,83,5F,3E,00,8A,57
570 DATA D5,2C,CD,C6,00,18,E4,D1
580 DATA D1,21,CC,01,CD,4A,00,FE
590 DATA 42,3E,41,20,06,06,42,3A
600 DATA BE,DA,80,CD,4D,00,C3,3B
610 DATA DB,CD,6C,00,3E,F1,D3,99
620 DATA 3E,87,D3,99,C9,42,4C,4F
630 DATA 41,44,22,4D,31,00,20,20
```

```
640 DATA 20,20,20,22,0D,44,45,46
650 DATA 55,53,52,3D,35,36,30,33
660 DATA 34,0D,41,3D,55,53,52,28
670 DATA 30,29,0D,00,00,00,00,00
680 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF
690 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF
700 DATA 00,FF,00,FF,00,3E,01,32
710 DATA E9,F3,32,EA,F3,32,EB,F3
720 DATA CD,6C,00,21,F0,FB,11,F1
730 DATA FB,36,00,01,27,00,ED,B0
740 DATA 21,2B,DC,11,F0,FB,01,27
750 DATA 00,ED,B0,21,F8,F3,36,17
760 DATA 23,36,FC,23,36,F0,23,36
770 DATA FB,C9,C9,CD,C3,00,21,BD
780 DATA DC,06,0E,7E,DF,23,10,FB
790 DATA CD,B1,00,23,11,31,DC,01
800 DATA 08,00,ED,B0,C3,6B,DC,49
810 DATA 6E,64,74,61,73,74,20,6E
820 DATA 61,76,6E,3A,20,00,09,09
830 DATA 54,68,65,20,4D,61,7A,65
840 DATA 0A,0A,0D,20,20,20,48,76
850 DATA 69,73,20,64,75,20,76,69
860 DATA 6C,20,6C,6F,61,64,65,20
870 DATA 65,6E,20,6C,61,62,79,72
880 DATA 69,6E,74,20,66,72,61,20
890 DATA 62,86,6E,64,2F,64,69,73
900 DATA 6B,20,73,6B,61,6C,20,64
910 DATA 75,20,74,61,73,74,65,20
920 DATA 27,4C,27,0A,0D,20,20,20
930 DATA 48,76,69,73,20,64,75,20
940 DATA 76,69,6C,20,73,74,6F,70
950 DATA 70,65,20,70,72,6F,67,72
960 DATA 61,6D,6D,65,74,20,73,6B
970 DATA 61,6C,64,75,20,74,72,79
980 DATA 6B,6B,65,20,27,53,27,0A
990 DATA 0D,00,00,00,00,00,00,00
```

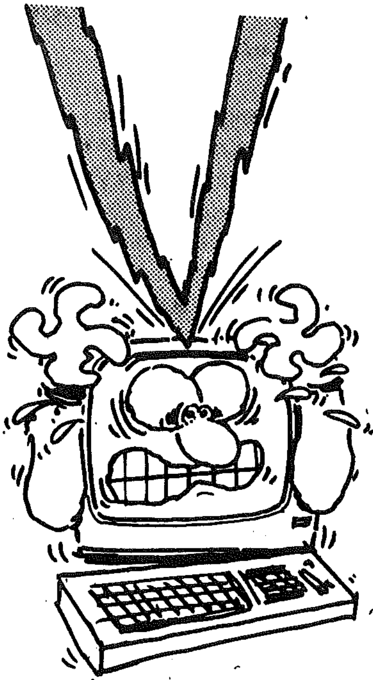
Program til at designe labyrinter:

```
10 '...Maze Designer...
20 COLOR 15,4,4
30 CLS
40 PRINT"Maze Designer":PRINT:PRINT
"<SPACE> tegner væk":PRINT"<ENTER>
sletter":PRINT"<B> sæt bro":PRINT"<
1> sæt start i labyrint":PRINT"<2>
sæt mål i labyrint":PRINT"<Q> slet
skærm"
50 PRINT"<S> save labyrint, når den
 sorte kas-se, der kommer frem til
højre, for-  svinder, skal du gøre
klar til savingog trykke en tast
60 PRINT:LINEINPUT"navn på labyrint
 du vil lave:";N$
70 SCREEN 3,,0
80 FORT=55000!TO55015!:READA$:POKET
,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=55000!
90 DATA21,20,CB,01,C5,09,36,20,23,0
B,78,B1,C2,de,d6,C9
100 SPRITE$(0)="''"
110 X=4:Y=4:Z=52000!:C(0)=1:C(1)=1
120 CLS:A=USR(0):LINE(0,0)-(206,188
),1,B
130 D=STICK(0):A$=INKEY$
140 X1=X:Y1=Y:Z1=Z:IF D=1THENY=Y-4:
Z=Z-50
150 IF D=5THENY=Y+4:Z=Z+50
160 IF D=3THENX=X+4:Z=Z+1
170 IF D=7THENX=X-4:Z=Z-1
180 IFPOINT(X,Y)=1THENX=X1:Y=Y1:Z=Z
1
190 PUTSPRITE0,(X,Y),1,0
200 IF Z<52000!ORZ>54500!THENEND
210 IF STRIG(0)THENPSET(X,Y),15:POK
EZ,67
220 IF A$="B"THENPSET(X,Y),3:POKEZ,
66
230 IF A$=CHR$(13)THENPSET(X,Y),4:P
OKEZ,32
240 IF A$="S"THEN290
250 IF A$="1"THENQ=0:GOSUB360:POKE5
1998!,L:POKE51999!,H
260 IF A$="2"THENQ=1:GOSUB360:POKE5
1996!,L:POKE51997!,H
270 IF A$="Q"THEN120
280 GOTO130
290 LINE(215,0)-(250,192),1,BF
300 Z=54299!:FORT=184TO4STEP-4:FORR
=202TO4STEP-4
310 IFPOINT(R,T)<>4THEN330
320 Z=Z-1:NEXTR,T
330 LINE(215,0)-(250,192),4,BF:A$=I
NPUT$(1)
340 POKEZ+1,255:BSAVEN$,51996!,Z+1
350 PO=0:GOTO130
360 PSET (X(Q),Y(Q)),C(Q):POKEZ(Q),
T(Q):T(Q)=PEEK(Z):Z(Q)=Z:C(Q)=POINT
(X,Y):X(Q)=X:Y(Q)=Y:PSET(X,Y),14:PO
KEZ,42:A=Z-102:H=INT(A/256):L=A-H*2
56:RETURN
```

Ps! Hvis de mennesker, som bag på deres giro-kort havde skrevet "mindre nyttige mc-programmer", mente små nyttige i stedet for unyttige (som jeg naturligvis tolkede det), må de have det ønske til gode.

Bad Allocation Table.

En SVI Bruger der helst vil kaldes SPØRGE-JØRGEN, har sendt os et lille brev. Han har et disk drev til sin SV-328 men dette drev giver ham nogen problemer. Når Spørge-Jørgen skriver FILES svarer computeren igen!.



Bad Allocation Table On Disk.
Denne modbydelige fejlmeddelelse vil på Dansk lyde således.

Fejl i Filplaceringsliste på Disk.

Ak ja, Per siger at jeg skal skrive 6.5 side i aften da de andre Redaktionsmedlemmer har været ret dovne. I denne anledning vil jeg fortælle lidt om denne mystiske tabel.
Udgangspunktet tager jeg i den vidst nok mest benyttede diskette station for SV-328, nemlig den med formatet 40 Spor (Tracks) enkelt sidet. På denne disk er der reserveret 4 Spor til computeren, nemlig 3 til Diskbasic og 1 til Directory. Directory'et er der hvor man kan se hvilke filer der findes på disketten.
Hver Spor er delt op i 17 Sectorer der hver er på 256 Bytes.
Af disse 17 Sectorer bruges de 13 første til Filnavne & hvilket Spor nummer der er filens første.
Derefter kommer spor 14 hvoraf der normalt ikke bruges ret meget, bit 0 i dette spor fortæller hvilken mode disken er i.
Der findes følgende modes:

"R" : Read after write.
"P" : Write Protected.
" " : Neutral.
"RP" : Både R & P mode.

Man kan fx. ændre mode'n med kommandoen: SET 1,"p"
dette vil bevirke at man ikke kan skrive/slette på disken med SAVE og KILL.
Read after write er en slags VERIFY som checker hver gang man har skrevet noget på disken om det er skrevet rigtigt.Denne mode gør disk udførslen en del langsommere.
Efter denne byte kommer den linie man taster ind med kommandoen IPL. IPL linien bliver AUTOEXECUTED når computeren har BOOTET op.

Sector 15,16 & 17 er fuldstændig ens (Forhåbentligt da) ellers sker det der skete for Spørge Jørgen, nemlig Bad Allocation fejlen.
Her kommer den nærmere definition af selv tabellen.

Vi har i vores tilfælde kun 40 Tracks så vi bruger kun de første 40 Bytes i Sector 15.
Til hvert track på disken hører nemlig en Byte i Allocation Table.

Man starter med byte 0 for track 0 og slutter med byte 39 for track 39, smart ikke sandt?
Er et track reserveret vil dens byte være lig med 254 eller 0FEh.
Et track der er frit vil have værdien 255 (0FFh).

- BAD ALLOCATION TABLE - BAD ALLOCATIO

En nyformateret diskette vil se således ud:

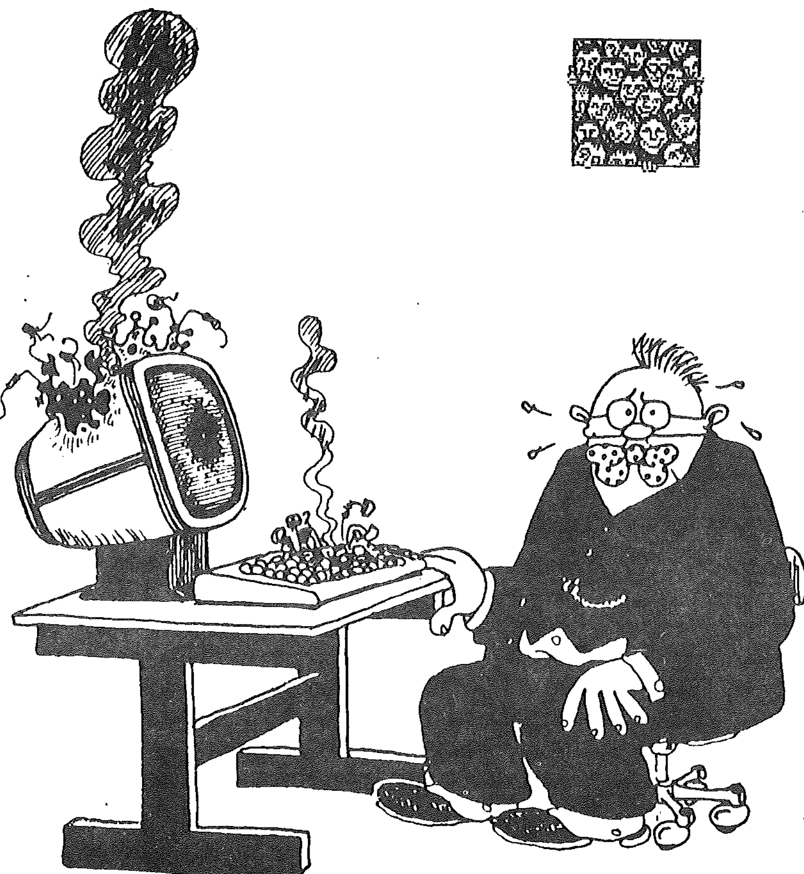
Byte 0-2 & 20 har værdien 254, resten er lig med 255.
Lad os nu Save en fil på vores disk.
SAVE "1:KURT",s

Denne fil er et billede af MSX klubbens syndebuk, denne fil fylder 4 Tracks (Ca.4*17*256).

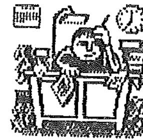
Vores lille tabel er nu blevet ændret lidt.

Byte 19 har værdien 18
Byte 18 ----!!---- 17
Byte 17 ----!!---- 16
Byte 16 ----!!---- C6 (Hex)

Når computeren placerer en fil på disk bliver den placeret så tæt på directory som muligt, her ligger den i tracket under.

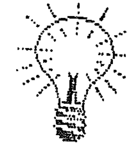


Det første Track af filen KURT ligger i track 19 og dennes byte fortæller at det næste Track ligger i Track 18 o.s.v. indtil vi kommer ned til track 16 hvor dennes byte



msx

er lig C6 i Hex.
Dette er den sidste track i denne fil, det kan man se da byten er større end 0C0h, det tal byten er større end 0C0h fortæller hvor mange Sectorer der er brugt.
Den næste fil vil starte i Track 21 o.s.v.
Men hvordan bliver Jørgens diskette ødelagt?



Jo, der står i manualen at man ikke må skifte diskette før lampen på drevet er holdt op med at lyse.
Gøres dette har computeren måske ikke opdateret den gamle diskette endnu, og den ''OPDATERER'' derfor den nye diskette med de data den gamle skulle have haft.
Computeren gemmer allocation table i system rammen og hvis man er kommet til at poke i denne, eller man har loadet et mc spil fra cassette der er for langt kan man hurtigt risikere at opdateringen af en disk vil smadre denne. (Ret brutalt!.)
Der findes en del programmer der kan gå ind på og hjælpe med at reparere disken, jeg kan nævne FLOPPY af Andrzej Felczak der er et frit tilgængeligt program. Der er også et Norsk program der går ind selv og reparerer, jeg har dog aldrig set det sidstnævnte virke rigtigt godt endnu.

H.G.

SVENSKA SIDAN

Välkomna till ännu en omgång av Svenska Sidan. Förhoppningsvis vet ni nu redan vilka det är som har huvudansvaret för denna sida så den lilla historien ska vi inte ta upp en gång till.
Den här gången har vi tänkt att ta upp de mycket intressanta kommandona VPEEK och VPOKE. De flesta av er vet nog redan hur dessa båda instruktioner fungerar, men för de som inte vet detta kommer nu en kort genomgång av ovanstående.

VPOKE används för att skriva i bildminnet och VPEEK används för att läsa i det. Hur detta går till ska vi nu beskriva på ett förhoppningsvis enkelt och smärtfritt sätt. Vi börjar med VPOKE som ju på olika sätt förändrar innehållet i bildminnet.
Kommandot VPOKE skrivs :
VPOKE <bildminnesadr.>,<databyte>
där <bildminnesadress> är när det gäller screen 0 en adress mellan 0 och 16384, men vi tänkte nu bara ta upp adresserna som har hand om skärmminnet och teckengeneratorn.
Adresserna för nämnda funktioner är:

Skärmminnet	:	0-959
Teckengenerator	:	2048-4095

Skärmminnet är uppdelat på följande sätt: översta raden har adresserna 0-39, nästa rad 40-79 osv fram till sista raden som börjar på 920 och slutar på 959. Det som vi här kallar databyte är helt enkelt en siffra från 0-255, där varje siffra motsvarar ett speciellt tecken (tecknen följer ASCII-koden subtraherat med 32, dock ej då det gäller grafik). Ni kanske förstår lättare om ni skriver ner följande exempel:

```
FOR T=0 TO 255 : VPOKE T,T : NEXT T
```

Som ni ser kommer alla tecken (inklusive grafiken och namnet J.Suzuki) som finns i datorn upp på skärmen.
Då ni antagligen har förstått detta användningsområde nu, så fortsätter vi i rask takt att beskriva teckengeneratorn, vilken kan användas för att tillverka helt egna tecken till din maskin. Dessa tecken som man kan förändra och som följer de tecken som du skrev ut i exemplet ovan börjar på adress 2048, som är mellanslaget, och slutar som vi tidigare nämnt på adressen 4095. Varje tecken (255 st) innehåller som vi kommer att se 8 st bytes. Här följer beviset:

adress=2048+tecken*8, förutsatt att tecken börjar på 0 enligt ovanstående FOR-sats.



Då du sedan förändrar ett tecken bör du tänka på följande:

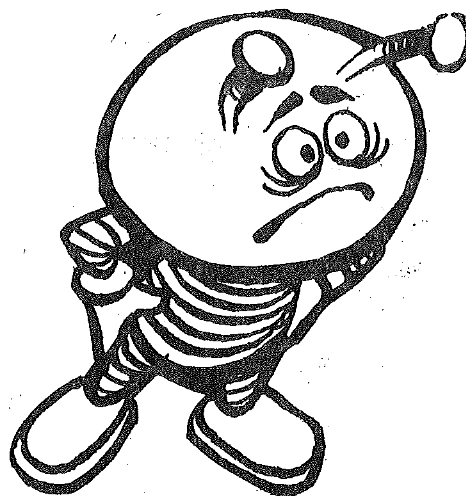
1. Tecknet är sex bitar brett (1 byte minus 2 bitar), där de två minst signifikanta (de minsta) bitarna ej förändrar tecknets utseende.
2. Tecknet är åtta bytes högt.

För att ni ska se hur det hela fungerar så kan ni skriva in följande exempel:

```
10 REM * FöRÄNDRING AV MELLANSLAG *
20 FOR T=0 TO 7 : REM 8 BYTES
30 READ A¤
40 VPOKE 2048+T,VAL("&B"+A¤)
50 NEXT T
60 REM * FöRÄNDRINGEN: *
70 DATA 00000000
80 DATA 01111000
90 DATA 10110100
100 DATA 11001100
110 DATA 01111000
120 DATA 01001000
130 DATA 00110000
140 DATA 00000000
150 END
```

Nu när ni blivit så duktiga på VPOKE så tänkte vi komplicera det hela lite genom att visa hur VPEEK fungerar.
VPEEK visar helt enkelt vad VPOKE åstadkommit genom att detta kommando kan läsa av ett tecken.
Själva instrukionen skrivs så här : Databyte=VPEEK (bildminnesadr.).

Det värde man får är helt enkelt den databyte som ligger i den bildminnesadress som man skrivit in i parentesen efter VPEEK.
Bildminnesadressen är likadan både när det gäller VPOKE och VPEEK.
Som ni antagligen ser är VPOKE med släkting väldigt användbart när det gäller att göra program och spel i SCREEN 0 (OBS! Lägg märke till siffran efter SCREEN!).



Nu kommer dagens problem:

Det ni ska försöka lyckas med denna gång är att göra en snygg BASIC-scroll som scrollar en hel skärm full med bollar uppåt och neråt när man trycker på respektive piltangent. Med snygg menar vi att tecknen inte ska flyttas ett helt tecken upp eller ner varje gång ni trycker på tangenterna, utan endast en åttondel upp eller ner vid varje tryckning

Vårt andra problem för er är detta:

Ni skall inversera och sedan vända alla tecknen upp och ner utan att använda ESC-funktionerna.

Det var dagens problem som ni säkert löser i en handvändning. Skulle ni mot förmodan totalt misslyckas så ska ni inte misströsta för det, eftersom vi har tagit med facit lite längre bak i tidningen.

Adjö från denna Svenska Sida och må era ovänners datorer kortslutas!

Synonym och Anonym

Forvirrede Kurt?

Her i bladet skriver vi jo både om MSX og de gamle SVI-computere. Når vi foran programmer i bladet skriver SVI version, er det efterfølgende program beregnet til Spectravideo 318 eller 328. Har du en Spectravideo 728 eller en 738 (X'press) som jo er MSX kompatible, skal du bruge MSX versionen og altså ikke SVI versionen.

I de programmer der vises i bladet er der nogle gange nogen mærkelige tegn i programlistningen som kan forvirre. Du kan komme ud for at der står et stort Ø på et mærkeligt sted i programlistningen. Dette skal være en omvendt dividertegn (skråstreg), som bruges til heltalsdivision. Dette findes flere steder i halv tolv kortspillet som var vist sidste efterår, og Christian indså problemet i sin artikel i sidste nummer.

Heltalsdivision betyder at:
23 \ 5 = 4 (rest 3) hvorimod
23 / 5 = 4.6
Heltalsdivision kan også laves ved:
INT(23 / 5) = 4
Har du dansk, svensk eller norsk tastatur på din MSX findes heltalsdivision tegnet ved at trykke CODE og 7. På engelsk tastatur sidder tegnet et sted ude til højre.

Efter vi har fået vores to svenskere med på redaktionsholdet er der to ekstra tegn du bør kende. "Soltegnet" som findes mange steder i programlistningen i sidste nummer, er et $ tegn. U umlaut som også findes i det svenske alfabet, er et ^ tegn (potenstegn).

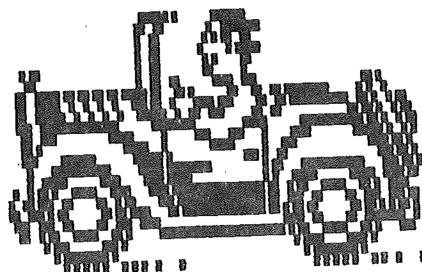
Pas også lidt på forskellen mellem bogstavet O og tallet nul. Hvis du studerer programlistningerne i bladet, vil du se at bogstavet O som regel er mere firkantet end tallet 0.

Fra forskellige medlemmer er vi blevet spurgt om hvorfor vi i programlistninger ofte skriver AE, OE og AA i stedet for Æ, Ø og Å. Dette skyldes udelukkende at mange ikke har dansk tastatur til deres fx. SVI. Ændr det blot om til ægte Æ, Ø og Å, hvis du har dette på computeren.

Skulle det ske at du støder på et Pund tegn skal du istedet skrive et # (nummertegn). Dette vil nok kun ske i engelske programlistninger.

De fleste af disse mystiske tegn kunne undgås hvis redaktionens medlemmer huskede at stille printer over i ASCII tegnsæt inden programmer udlistes.

```
10 LPRINT CHR$(27)"G"CHR$(27)CHR$(4
5)CHR$(0)CHR$(27)"M";
20 LPRINT TAB(3)"Dette er skaevt"
30 LPRINT TAB(3)"Staar rigtigt indr
ykket"
40 LPRINT TAB(3)"ditto her!"
```



I februar nummeret klarede Kurt nogle af Gunnar Larsons printer problemer, men åbenbart ikke alle for vi sandelig modtaget et nyt brev med flere spørgsmål. Din hjælpsomme bladredaktion her repræsenteret med kløgtige Kurt, er altid parat til at hjælpe med løsning af fysik rapporter, uløselige kryds og tværs samt programmerings problemer. Og her kommer så brevet:

- FORVIRREDE KURT - FORVIRREDE KURT -

Når printeren skal udskrive tekst, og jeg gerne vil have den rykket en lille bid ind, fx. TAB(3) udskrives den første tekstlinje altid helt ude til venstre, mens de efterfølgende kommer udskrives med korrekt indryk. Eksempel:

```
87-04-04
   87-04-05
   87-04-06    etc.
```

Hvordan løser man dette uden først at indsætte en ekstra LPRINT som skriver tre mellemrum?

Hvis en tekst ikke fylder hele siden, kan man da få printeren til alligevel at flytte frem til næste side efter udskriften?

Hvis man ønsker et tilbagevendende brevhoved på hver side, hvordan kan dette da lade sig gøre?
Jeg har forsøgt med GOSUB og GOTO rutiner men printeren vil ikke være med. Den stopper og vil ikke bruge rutinerne.

Gunnar Larsson
Box 157
52400 Herrljunga
Sverige



Elementært min kære Watson! Kurt har svarende.
Din problemer med indrykningen skyldes nok at du tidligere i dit program har sendt nogle printerkoder til printeren og afsluttet udskriften med et semikolon (;). Disse printerkoder er ikke blevet behandlet, og bliver det først når printeren modtager et linjeskift. Inden printeren får dette linjeskift har den fået første TAB udskrift. Denne TAB(3) ønsker at skrive 3 positioner inde på papiret. Da du sikkert har sendt mere end 3 tegnkoder til printeren, og computeren tror at disse er almindelige tegn som fylder et position hver, tror den at det ikke er muligt at placere udskriften i position 4, og dropper derfor TAB(3). Men da printerkoderne ikke fylder noget på papiret kunne TAB(3) egentlig godt lade sig gøre, men da den jo er droppet står udskriften på denne linje helt ude til venstre.
Det var en indviklet forklaring, men følgende lille program demonstrerer dit problem. I linje 10 sendes forskellige printerkoder, hvad de engentlig gør er ikke væsenligt. Linjen afsluttes med et semikolon og det er dette der giver dig problemer. Resten af programmet laver TAB(3) udskrift så du kan genkende problemet.
Fjern semikolonet sidst i linje 10, og bemærk TAB(3) udskrifterne står fint.
Normalt sætter jeg semikolon i slutningen af linjer med printerkoder for at undgå at printeren skifter linje når printerkoderne ordnes. Men når man lignende problemer må man hellere prøve at fjerne semikolonet.

Dit næste spørgsmål om papirfremføringen efter en udskrift, er meget nemt at klare. Printeren kører frem til næste side hvis du sender:
LPRINT CHR$(12)

- FORVIRREDE KURT - PROBLEMSVAR - PRO

Det sidste spørgsmål kan jeg ikke regne ud hvad der kan være galt, ideen er god nok, men du må have lavet nogle fejl.

Tilsidst en tak for det lille tekstbehandlings program du har sendt til bladet på printer-papir. Vi kan dog ikke bruge det, før du sender os et bånd eller en diskette med det, så vi har mulighed for at prøve det og lave vores egen udlistning af det.



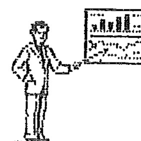
Forfattet af kvikke Kurt; kl. 4 en Søndag morgen i maj.

Uddrag fra vort Kurt leksikon.

KURT - 1.udtryk for at noget er skørt, dumt, dårligt; sikke noget kurt! (det er) surt, Kurt! om noget der er ærgerligt, dårligt, skørt.
2.dum, skør person.

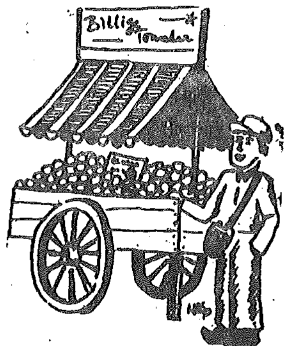
Problemsvar till Svenska Sidan.

```
10 REM PROBLEM NR. 1
20 DEFINT A-Z
30 SCREEN 0,1
40 FOR T=0 TO 7
50 READ A$
60 VPOKE 2048+T,VAL("&H"+A$)
70 NEXT T
80 DATA 00,30,78,78,78,78,30,00
90 S=STICK(0)
100 IF S=1 THEN 190
110 IF S=5 THEN 130
120 GOTO 90
130 FOR T=7 TO 0 STEP-1
140 V2=VPEEK(2055-T)
150 VPOKE 2055-T,V1
160 V1=V2
170 NEXT T
180 GOTO 90
190 FOR T=7 TO 0 STEP-1
200 V2=VPEEK(2048+T)
210 VPOKE 2048+T,V1
220 V1=V2
230 NEXT T
240 GOTO 90
```



```
10 REM PROBLEM NR. 2
20 DEFINT A-Z
30 FOR K=2048 TO 4000 STEP 8
40 FOR A=0 TO 7
50 T(A)=VPEEK(7-A+K)
60 NEXT A
70 FOR A=0TO7
80 VPOKE K+A,T(A)
90 NEXT A
100 NEXT K
110 FOR A=2048 TO 4000
120 VPOKE A,(VPEEK(A) XOR 255)
130 NEXT A
```

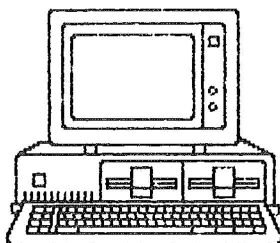


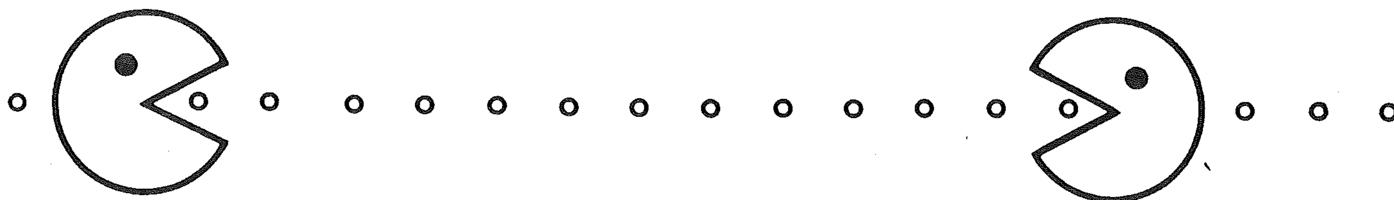
køb&salg



X'press MSX computer sælges



Spectravideo; X'press med indbygget diskette drev (360K) og med 80 tegn/linje + alt det en normal MSX kan. Computeren kan køre CP/M, MSXDOS og selvfølgelig alle MSX programmer. Sammen med computeren medfølger tekstbehandling (Wordstar), Pascal og en bunke spil på disketter.
Pris 3000kr., ring til Morten Vested Olesen. Tlf. 01 21 59 81.



INDMELDELSESBLANKET

FORNAVN: ____________________

EFTERNAVN: ____________________

ADRESSE: ____________________

TLFNR.: ____________________

POSTNR. +BY: ____________________

ALDER: ____________________

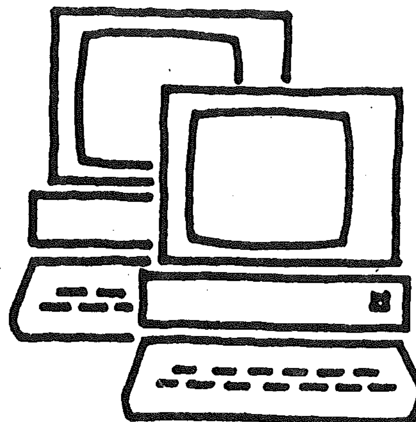
MASKINE: ____________________

DIV. UDSTYR: ____________________

INTERESSE OMRADE: ____________________

- KØB / SALG & NYE MEDLEMMER - KØB / S

køb&salg



1 stk. 64k. MSX inkl.



optager købes.

Henv. Kim Andersen

02 94 26 74

eft. kl. 16⁰⁰

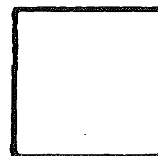
2 stk. SVI 328 med ca. 15 spil til hver incl. datarecorder.

1200,00 kr pr. stk.

Henvendelse: Lars Petersen
02-268108 efter kl. 17

KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP

- -



MSX BRUGER-KLUBBEN.
KASSERER PREBEN LUND
HYLDESPJÆLDET
TØMMERSTRÆDET 19
2620 ALBERTSLUND

MSX-brevkasse

Brev fra Lars Hansen i Nakskov.

Hej (Peter.)

Jeg har en HB-75P (sony) computer og en HBD-50 disk (sony).

Jeg har et problem! når man har en disk-station, vil man naturligvis gerne have alle sine spil, egne og andres kreationer på diskette. Det er som regel mc-programmerne der volder problemer. Hvis et program ligger under 33470 eller over 59900 (Ca.) opstår mine problemer. Et program der ligger nede i basic'en og roder rundt kan man leve med, men hvis det er oppe i disk-basicen bliver man depri. Jeg har forsøgt meget, men det førte til det samme resultat hver gang: comp. bryder sammen. Mit kendskab til mc er desværre ikke så stort endnu. Kan man løse dette problem? Af samme grund har jeg medsendt en kopi af en annonce fra MSX-Computing. Har i mulighed for at teste dette program Kan det løse mit problem? Endvidere har jeg konstateret at port A har forskellige værdier fra comp. til comp. Dette problem har jeg altså delvist lært at løse. Jeg har bemærket at der er forskelle i disk-basic'en. Kommandoen DSKI$ fides tilsyneladende ikke i sony's disk-basic. Af samme grund har jeg ikke kunne bruge H.G. programmet fra decembernummeret. Gider i lave en sony version?

Sony'en er meget dårligt beskrevet hvad hukommelsen angår - specielt i disk-basic'en. Gider i lave en dybere-gående beskrivelse?

Jeg har en Seikosha GP550A printer og Tasword. Computerens karaktersæt passer ikke sammen med printerens sæt, så hvis jeg f.eks. skal skrive 'å' må jeg bruge en tuborg klamme. Kan i lave en rutine så jeg kan bruge de danske karakterer istedet for de andre?

Med Venlig Hilsen

Lars Hansen.
Hvidstensmarken 2
4900 Nakskov
Tlf. 03-948463

Hej Lars, som du måske kan se er dit brev ikke bragt i fuld længde, men jeg mener nu alligevel det vigtigste er taget med.

For at gøre forviringen total starter jeg med dit sidste spørgsmål. Kurt menes at have løst dine karakterproblemer (Han har endnu ikke evnet at løse sine egne karakterproblemer, hverken dem i skolen eller sine personlige!), jeg håber bare den også virker i et mc-program som Tasword.

Disk-basic stof er den absolutte topscorer på dette år's giro blanketter, så dette kommer helt sikkert hen af vejen, hvis du ikke kan vente har Sony udgivet en bog der hedder MSX Technical data Book.

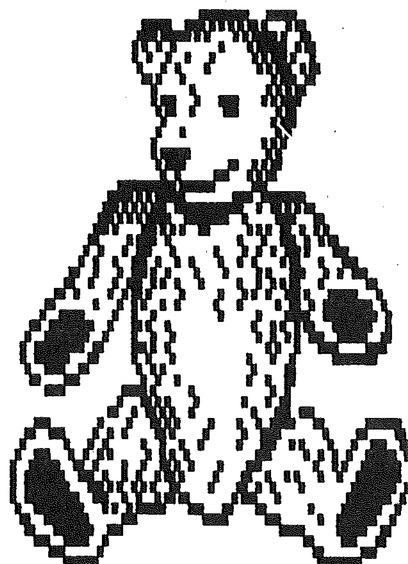
Denne bog handler ikke alene om disk basic men om MSX Hardware, Software m.m. Bogen er på engelsk og for de mere avancerede, Disk basic kommandoerne er kun lige gennemgået (Ingen gode eksempler) så at købe bogen kun for dette ville være ærgeligt. Iøvrigt HAR Sony en DSKI$ (Søren har som du nok har set i et nu udkommet nummer lavet mit program i MSX version, jeg har ved gennemlæsning af min artikel ikke kunne finde nogen steder hvor jeg har skrevet at programmet kun var til SVI, så dette beklager jeg højt.), den virker bare anderledes end på SVI-328/318 der IKKE er MSX computer. Port A i PPI'en er på SVI 84 i HEXADECIMALT & på de fleste MSX1 comp. A8 i Hex.(Jeg kender ingen der har en anden.)

At overføre programmer til diskette er et af de største og mest alsidige problemerer jeg hidtil er stødt på (Bortset fra KURT) for man skal tage stilling til hvert enkelt program. En computer som Commode 64 Øh Undskyld, en uprogramerbar spillemaskine som Commode 64 har ikke dette problem da dens diskettestation (???) ikke styres anderledes end dens båndoptager, og derfor ikke behøver nogen særlig Disk Basic og ligeledes intet særligt kan.

Den første ting man skal tage stilling til er adresserne, brug her CFILES. MSX Diskbasic (X-PRESS) ligger således at man med 2 drev råder over rammen fra 8000H - e279H og med 1 drev fra 8000H - e68fH. (OPBOOTNING med <CTRL> nedtrykket giver disk basic for 1 drev!).
Ligger et program i dette område er der som du skriver ingen problemer, men overlapper det disk basic'en vil det ofte resultere i et 'C R A S C H' (Det lyder ikke sådan når det sker, man kan som regel kun høre ingenting eller et lille BEEP.) det værste der kan ske er at man får sin diskette slettet. (PIV, det er lige sket for mig!)
De fleste MSX'ere har jo heldigvis 80KRAM så hvorfor ikke bruge dem som midlertidig buffer? Dette er sikkert også den metode der bruges i det omtalte KOPIERINGSPROGRAM, men først må man kunne loade programmet på normal vis.
For at undgå kopiering laver de store software huse ofte et specielt loader program i MC-kode der loader et Header-løst program, i sådanne tilfælde skal man selv overføre programmet ved håndkraft. Dette vil sige at man går ind i loader-programmet og finder ud af på hvilke adresser det endelige program skal ligge, herefter skal man finde den sidste JUMP kommando (C3 hex) i programmet da det er denne der starter selve programmet. På dennes plads kunne man så e.v.t. POKE en RET kommando (C9 hex.) der som regel vil retunerer til BASIC når alt er loadet. MEN software husene bliver stadig klogere og klogere og bruger næsten mere tid på at lave avancerede loader-programmer end på at lave selve programmet. Jeg vil påstå at man ikke kan lave et program til at knække ALLE programmer, dette program skulle så kunne mc-kode og på baggrund af computerens mangfoldige muligheder & loaderprogrammet SELV bedømme hvordan opgaven skal løses på. Dette kan KUN den menneskelige hjerne gøre.(Bare synd for stakkels Kurt.!)
Det bedste råd jeg kan give er at du må se at lære Mc-kode, eller at købe programmet du omtaler og så finde dig i at det ikke er alt du kan få på diskette.
At gå meget mere ind på dette emne vil være meget dumt da det kunne skade salget af programmer og derved måske også forhandlernes lyst til stadig at importere MSX & SVI programmer. Det program du omtaler hører under klassen HACKER programmer ligegyldigt hvor gode ens hensigter så end måtte være, så denne slags vil ingen importere, derfor ingen afprøvning denne gang. (Man kunne jo prøve at bestille det direkte fra udlandet af.)

P.s. er der nogen der vil købe nogen programmer?
Så kontakt (Diskret):

(H)acker.(G)rog.
Isolationscelle Nr.314
Pladderballe fængselsvej 3
28762 UBEHAGE.



Block MAN

Her er det simple basic program BLOACK-MAN. Jeg skrev dette program engang i 1984 og det var et af mine første. Programmet var skrevet til SV-328 men kan også bruges til MSX hvis linie 160 ændres til.

```
90 KEYOFF

160 DATA 2823,108,108,108,0,216,216
,216,0,2831,48,48,120,180,48,120,72
,204,2511,120,160,160,248,160,160,1
84,0,2775,32,32,80,136,248,136,136,
0
```

Programmet foregår udelukket i tekst mode skærm 0, hvorfor der ikke er ret mange rettelser.
Har du også nogen simple basic programmer? SÅ send dem ind til os (Godt forsynet med enten REM sætninger eller en udførlig bruger vejledning.)

H.G.

```
10 REM   Les Game.
20 REM   Meget simpelt Basic Spil
30 REM   i Tekstmode
40 REM   Lavet af Henrik Gilvad
50 REM          1984
60 A=RND(-TIME)
70 SOUND0,100:SOUND1,230:SOUND7,25
4:SOUND8,16:SOUND13,9:SOUND12,9:SO
UND11,255
80 INPUT"INDTAST JOYSTICK DU VIL B
RUGE     ";J
90 SCREEN,0       :REM giver en lini
e 24
100 LOCATE,,0     :REM slet kurser
110 DIM P(38,21)
120 '
130 '  Definer Danske tegn.
140 '
150 FORF=1TO4:READD:FORA=1TO8:READ
S:VPOKED+A,S:NEXTA:NEXTF
160 DATA 2567,108,108,108,0,216,21
6,216,0,2575,48,48,120,180,48,120,
72,204,2255,120,160,160,248,160,16
0,184,0,2519,32,32,80,136,248,136,
136,0
170 '
180 '
190 GOSUB1160
200 HI=0:FR=0
210 H=20
220 SC=0
230 X=INT(RND(1)*35)+2:Y=INT(RND(1
)*19)+1
240 '
250 '     Udskriv rammen & bane
260 '
270 LOCATE0,0:PRINT"aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
280 FORN=1TO38:P(N,0)=1:P(N,21)=1:
NEXTN
290 FORN=1TO20
300 P(0,N)=1:P(38,N)=1
310 LOCATE0,N:PRINT"a":LOCATE39,N:
PRINT"a"
320 NEXTN
330 LOCATE0,21:PRINT"aaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
340 LOCATE0,22:PRINT"SCORE=":LOCAT
E15,22:PRINT"HI-SCORE="
350 FORB=1TOH
360 C=INT(RND(1)*20)+1
370 IFC=10THEN360
380 D=INT(RND(1)*37)+1
390 P(D,C)=1
400 LOCATE D,C:PRINT"a":NEXTB
410 LOCATE X,Y:PRINT"b"
420 IF STICK(J)=7THEN540
430 IF STICK(J)=5THEN660
440 IF STICK(J)=1THEN770
450 IF STICK(J)=3THEN880
460 LOCATEX,Y:PRINT"b"
470 '
480 '  Check om mand er lukket ind
e
490 '
500 IFP(X,Y+1)=1ANDP(X,Y-1)=1ANDP(
X+1,Y)=1ANDP(X-1,Y)=1THEN990
510 GOTO420
520 '
530 '
540 REM **********VENSTRE*********
550 '
560 IFP(X-1,Y)=1THENSOUND13,9:GOTO
420
570 LOCATEX,Y:PRINT"a":P(X,Y)=1
580 GOSUB1430
590 X=X-1
600 IFX<=1THENX=1:SC=SC-1
610 LOCATEX,Y:PRINT"b"
620 SC=SC+1
630 IFSTICK(J)=5THEN660
640 IFSTICK(J)=1THEN770
650 GOTO540
660 REM**********NED************
670 IFP(X,Y+1)=1THENSOUND13,9:GOTO
420
```

```
680 LOCATEX,Y:PRINT"a":P(X,Y)=1
690 GOSUB1430
700 Y=Y+1
710 IFY>=20THENY=20:SC=SC-1
720 LOCATEX,Y:PRINT"b"
730 SC=SC+1
740 IFSTICK(J)=7THEN540
750 IFSTICK(J)=3THEN880
760 GOTO660
770 REM***********OP***********
780 IFP(X,Y-1)=1THENSOUND13,9:GOTO
420
790 LOCATEX,Y:PRINT"a":P(X,Y)=1
800 GOSUB1430
810 Y=Y-1
820 IFY<=1THENY=1:SC=SC-1
830 LOCATEX,Y:PRINT"b"
840 SC=SC+1
850 IFSTICK(J)=7THEN540
860 IFSTICK(J)=3THEN880
870 GOTO770
880 REM**********HOJRE************
890 IFP(X+1,Y)=1THENSOUND13,9:GOTO
420
900 LOCATEX,Y:PRINT"a":P(X,Y)=1
910 GOSUB1430
920 X=X+1
930 IFX>=37THENX=37:SC=SC-1
940 LOCATEX,Y:PRINT"b"
950 SC=SC+1
960 IFSTICK(J)=5THEN660
970 IFSTICK(J)=1THEN770
980 GOTO880
990 REM *********SCORE************
1000 ERASEP:DIMP(38,21)
1010 PC=INT((SC*100)/(740-H))
1020 FR=FR+PC
1030 IFFR>HITHENHI=FR
1040 LOCATE0,22:PRINT"SCORE=";:PRI
NTUSING"#####";INT(PC):LOCATE15,22
:PRINT"HI-SCORE=";:PRINTUSING"####
#";HI
1050 IFPC>=60THENGOTO1090
1060 FR=0:PC=0:H=20
1070 LOCATE2,1:PRINT" TRYK \ENTER\
 FOR NYT SPIL. "
1080 GOTO1110
1090 PC=0:H=H+30
1100 LOCATE3,2:PRINT" TRYK \ENTER\
 FOR N:STE RUNDE "
1110 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1110
1120 LOCATE0,0
1130 FORN=1TO20:LOCATE1,N:PRINT"

 ":NEXTN
1140 LOCATE6,22:PRINTUSING"#####";
FR
1150 GOTO220
1160 REM *********INSTRUKTIONER***
***
1170 COLOR 15,4:CLS
1180 FORN=1TO9
1190 LOCATE1,N:PRINT"aaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
1200 NEXTN
1210 LOCATE1,10:PRINT"a
                               a"
1220 FORN=11TO20
1230 LOCATE1,N:PRINT"aaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
1240 NEXTN
1250 '
1260 '  Simpel Scroll af tekst.
1270 '
1280 S$="
             UDFYLD SK:RMEN MED MURS
TEN MEN PAS PI IKKE AT BLIVE INDEL
UKKET      aaaaaaaaaaaTRYK \ENTER\
aaaaaaaaaaaaa"
1290 FORN=1TOLEN(S$)STEP.2
1300 LOCATE2,10:PRINTMID$(S$,N,35)
1310 NEXTN
1320 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1320
1330 CLS
1340 LOCATE1,1:PRINT"     BLOCK-MA
N                              ~~~
~~~~~~                         LAV
ET AF HENRIK GILVAD

        BRUG JOYSTICK"J"TIL AT FLYT
TE RUNDT     PI SK:RMEN."
1350 LOCATE1,8:PRINT"SCORE=ANTAL %
 AF SK:RMEN DER ER FYLDT  AF MURST
EN.HVIS DU FIR OVER 59% PI EN  RUN
DE GIR DU TIL N:STE RUNDE NIR DU E
R INDELUKKET."
1360 LOCATE4,15:PRINT"TRYK \ENTER\
 FOR AT STARTE."
1370 Z$=INPUT$(1)
1380 CLS
1390 RETURN
1400 '
1410 ' Her udskrives score. (Proce
nt af banen der er udfyldt.+ tidli
gere banes score.)
1420 '
1430 LOCATE6,22:PRINTUSING"#####";
INT((SC*100)/(740-H))+FR
1440 RETURN
```

Kurt Draw.

PÅ utallige opfordringer fra Kurt's mor, bringer vi dette helt uoverskuelige grafik-flip.
Tast fra nu af og til Juleaften og alligevel vil det aldrig lykkedes.
Lykkedes det mod al forventning så tag lige og send os en version på enten bånd eller disk.(Gerne både SVI & MSX)

SVI rettelser:
Ret linie 140 til

```
140 COLOR C,15,15:SCREEN1,2
```

```
10 '   (C) BY CURT THE PURT
20 '   (Siger han da selv.)
30 '
100 DEFINTA-Z:CLEAR2000
110 SCREENO:CLS
120 LOCATE2,11:INPUT"ANGIV BILENS
FARVE(1-15)";C
130 IFC<1ORC>15THEN120
140 COLORC,15,15:SCREEN2,2
150 DRAW"BM212,90GLGLGGLLGLG3LGLD2
ERURF2D13G2LHLDGDGDGDGDGDG3LGLGL
GLGLGL3DGDGDG2D2RERERER2ER2ER2ER2E
RERER2UEEUEUEUEUEUUEUUEUEUEUEUEUUE
UEUEUEUEUEERF3DFFDFD3FD3GD4BM213,9
ORFRF3D2GD2BRBD7HLG4DGDGDGDDGDGDDG
DDGDGDGDGDGDG5LGLGL3GL3GL2GL2GL2GL
2GL
160 DRAW"GLU2RERERERRERRERRERRERER
ERREEUEEUEUEUEUEUUEUUEUEUEUEUEUUEU
EUEUEUEURFDF4BD10D16GD4U23HU2D29GD
GLGL15HE7UEUEUEUD2FD7FDF3EH2UHU7HU
7RU3D10RU12EUUEUEUFU3RD5BG4BD13D3F
2E2UBM196,103ERED13LHLHLHLLHU2RERU
EUEHU4L6GLGLGLGLGLGLGHUGDGGLGLLF3D
FDFDFDFD5FD7GD2
170 DRAW"ER2ERERERERERERERUEUEUEUEUEU
EUELHLLH3U2E2RUE2BM170,141UEUEU4EU
7HU5HUHUHUHUHHUHLH4U9HU5EF6DFR2ER2
ERERERER2F2RFDRFFDR3EH6LH4LHLH2ERU
2L3HL33GL40GL5GL3GLR67F2D9FD10BR6R
FR3EREUEUHUHLHL3G3D3FBU16H4E2R2ER5
F3RF4GL2GLGLLGLH3
180 DRAW"BM157,106L11GL5GLGL3D2GLG
LG14L2DGDDGDGDGDGDGDGDGR25EFG2L31H
L29HL50D2FR29FR77ER3FD2G2LGL34GL11
HL18GL6HL4HL4GHL21UHLHUDFRFDFDGR2F
R3FR15FR43FR41ER3ER3ER3ER3EUEUEUUE
UEUUEUUEU4EU3EUUEUEUEUE3RER3FRF3
190 DRAW"BM23,156FRFR3FR15FR43FR41
ER3ER3ER3ER3E3UD4G2LLGLLGLLGL4GL45
HL43HL14HL4HLHUBM168,152U22HU2HLD4
UHE2D6EUD26GD2U11D4GD2G2L2H2UHU14R
UGD2GD2GD2GD3GD2FD3FDFDF3REREUEUBG
5L14H2URER2E4UED3FDFDF2BM172,126UH
UHHLLGLGDGDGDGDGDGDGDGDDGDDGDDGD
DGDDGDGD
200 DRAW"BM167,120L3GLGDGDGDGDDGD5
U2GD4GDDGDDGDGD2GD2BM20,143HU3EUEU
EEUEUEUEEUEEUEUEUE9RERERRERRER7FR3
FR3FRFFR3ER4ER4ER6ER19FR14FR4FR4BM
20,142R49FR29FR6HUEUEUEUEUEUEUUEUE
UEUEUEUEUEUEL7HL9HL13GL7GL4GL3G26
210 DRAW"BM42,142E29R3ER4ER7ER13FR
9FR8FDGDGDGDGD2UGDGDE15RERBM42,142
E2U2EUEUEUEURUEUE3UE7RE3RE2RERFGLG
LGGLG3LG5DG3DGDGGDDLDGBM49,104LU2E
UEER4F2DGLGL5BR6BDREEREEREEREEREER
EEREEREERERERERER3GLLDLLDLLDLLDLLF
L2DL2FL2DL2DLDL2DLDL2DLDL2DLDL2DLD
L2DL
220 DRAW"BM91,85G22HE18G3HG15HGE11
G4HG8HE3BM93,85G23EEFE22FEG22E2FE2
1FEG21E2FE20FEG20EFE20FEG19EFE19FE
G19EFE19FEG19EFE19FEG19EFE19FEG19E
FE19FEG19FE20FEG20EFE20FEG20EFE20F
EG20EFE20FEG20FE21FEG21EFE21FEG22E
FE21FG20E2FE17GFG14EFE12GFG9EFE8GF
G6EFE4GFG2EF
230 DRAW"BM135,79UHL19U2REREEU2R99
DL99DFR98UDGDGGL2ERHR2ULHGGDL18GL5
2GDUHL4BDBR60DL6UF2R4GR2D2L2HL2HLU
L4HL4DGLD3FRFRFRFRFRFRRFRRFRREUEU4
HLR3FRFRFD2GLGLGLGDLHDL2GR5DL6RFRD
E2REURERER2URUR2H2R3GR2
```

```
240 DRAW"BM24,136U4FU3RU2E2R12FR6F
DGDGDGDGDL4HL9GL4BEBUUEUUEUUR12FR5
GDGDGDL3HL9GL2BM112,137U3RU2RU3FUU
FRER3ER8FR8FFD2G7L2HL18BEBUUEUEURE
R3ER8FR8D2G5L2HL16BM162,84F6EH5EF6
EH5FEF5EHBF6F5EG2H5GHF6HGH5GF5GH6G
F5GH2BH4HFBL5G3BU2E2BU2G2EH2EHF3
250 DRAW"BM189,91F3EHBM24,148D3BR3
U3BR3D3BR3U3BR3D3BR3U3BR3D3BBR4UHU
BR9D2FDBR8U3BR19D3BR12U3BR9D3BR3U3
BR3D3BR3U3BR3D3BR3U3BR3D3BR3U3BR3D
3BM23,157DR2DR4BM170,148RERBM27,16
2F2EF2BR2H2BR2F3BR2H3BR2F3BR2H3BR2
F4BR2H3BR2F3BR2H3BR2F3BR2H3BR2F3BR
2H3BR2F3BR2H3
260 DRAW"BR2F3BR2H3BR2F3BR2H3BR2F3
BR2H3BR2F3BR2H3BR2F3BR2H3BR2F3BR2H
3BR2F3BU2F3EFH3FEF3EFH3FEF3EFH3FEF
3EFH3FEF3EFH3FEF3EFH3FEF3EFH3FEF3E
FH3FEF3EFH3FEF3EFH3FEF3EH2FEF2EHEF
5EFH5FE2FGF4BU2F2BU2F2BU2F2BU2F2BU
2F2BU2F2BU2F2BU2F2BU2F2E4HG3E5HG5E
19GGHG12EEHE8
270 DRAW"GGHG4EEHBR8BD2E7FE2G7EFE8
FEG7EFE7FG5EFE5FEG4E2FE3BD2E2BD2E2
BD2E2BD2E2BD2E2BD2E5FG4EFE3FG
280 L$="R5D3LD8R5EUR2D5L12U3RU8LU2
BR6D3LD6BR8D5L12BE14BU":A$="BR5R3F
4D7RD3L5U3RU2L5D2RD3L5U3RU7E3BF2RF
L3DLDR5UBR4D6FD3L5BH4UDFD3L5BE15":
M$="R3F3RE3R3D3LD8RD3L5U3RU6GDLDH3
D6RD3L5U3RU8LU2BR14D3LD8RD3L5BH4U4
D5RD3L5BE15"
290 B$="R10F2D3GDFD4G2L10U3RU8LU2B
F4R4EL5UR4BR5D3LD2FD4LDLDL10BE4R3E
UHL4D3EUR3BE7BU2":O$="BR3R5F2DRD7G
DGGL5HHUHU6EUEBF3URDRFD4GGLHU6FL2D
4BD5FR5URURUURU6BE2BU3":R$="R10FDR
D3GGRDFD2RD3L5U3RUHLHL2D3RD3L5U3RU
8LU2BF4R4EHL4DR4BR5D2LD2FD2FD3L5BL
8R5U3HU2BE9BR2"
300 H$="R5D3LD2R5U2LU3R5D3LD8RD3L5
U3RU3L5D3RD3L5U3RU8LU2BR6D2GBR9U3D
3LD7FD3L5BH4U2D2FD3L5BE15":G$="BR3
R5FER2D5L2H2L3G2D4F2R3EHUR4D6L2HGL
5H3U8E2BR11D5L2H2L4DLD4FBR8UD6L3HG
L4BE11BU4":I$="R5D3LD8RD3L5U3RU8LU
2BR6D3LD7FD3L5BR7BU15"
310 N$="R5D3LE2D3F3U4LU3R5D3LD8RD3
L5U3RH4LD4FD2L5U3RU8LU2BR14D3LD7FD
3L5BL8R5U3HU3BE8BR3":C$="BR3R5FER2
D5L2H2L3G2D4F2R3E2R2D5L2HGL5H3U8E2
BR11D5L2H2L4DLD4FBR8D5L3HGL4BE11BU
4":U$="R5D3LD7FR3EU7LU3R5D3LD10LDL
8H2U9LU2BR6D3LD6BD5LR7E2U9RU3BEBR"
320 T$="R13D5H2L3D8RD3L5U3RU8L3G2U
4D5E2R3BD11R5U3HU7R3F2U5BEBR":P$="
R10FDRD4LD2L7D3RD3L5U3RU8LU2BF4R4E
HL4DR5BR4D2GDGL6D2FD3L5BE14BU":F$=
"R11D3L8D2R6F2D6LDL9HU3R3DR4EUHL6H
U6BR12D3L9BD5LR5BR5UD5G2L8BE12BU3"
330 S$="BR2R9D3L7GFR5F2D5G2L9U3R7E
UHL5H2U4EBR11D3L9BD5R5BR4UD5LDLDL9
BE13BU2"
340 DRAW"BM2,10C10"+L$+A$:DRAWM$+B
$+O$:DRAWR$+G$+H$:DRAWI$+N$+I$:DRA
W"BM23,35"+C$+O$+U$:DRAWN$+T$+"BL"
+A$:DRAWC$+H$+"BR10"+L$:DRAWP$+"BR
5"+F$+O$:DRAWO$+"BR5"+S$
350 RESTORE370
360 FORI=0TO21:READX,Y:PAINT(X,Y),
C:NEXT
370 DATA204,103,190,103,212,105,17
0,103,206,138,160,82,212,138,137,1
60,59,146,164,121,160,159,150,162,
50,141,21,141,59,122,100,108,53,10
0,130,74,203,88,34,132,34,120,130,
132
380 Z$=INPUT$(1)
390 RUN
```

Plotter RABAT

Fra Højbro Direkt, er vi blevet tilbudt en fordelagtig rabat ved køb af plottere af mærket EPSON HI 80.

Såfremt MSX-klubmedlemmer tilsammen aftager 3 plottere eller derover, vil vi kunne købe plotteren til kr. 2495,- excl. moms.

Du skal ikke holde dig tilbage men henvende dig til Peter Knudsen, tlf 02-177623, så samler jeg bestillingerne, således, at vi kommer op over de 3 plottere aftalen forudsætter, for at kunne opnå rabat.

peter.

EPSON PRINTERE TIL LAVPRIS!



EPSON HI 80

før 5400.-

Særtilbud **2.995.-**

excl. moms

Firefarvet A4-plotter

kører på lotus, framework m.v. Kan udbygges med HP-GL emulering.

MEDLEMSRABAT!!

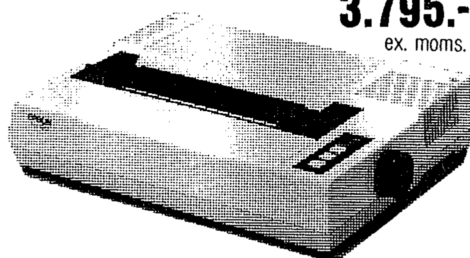
Epson HI 80 sælges til kr. 3043,90 incl.moms til medlemmer af MSX-Brugerklubben.

Bestillinger skal afgives til Peter Knudsen, tlf. 02-177623, hvis rabat skal opnås.

Det er en betingelse, at vi afgiver bestilling på mindst 3 plottere, så hold dig ikke tilbage.

EPSON FX 80

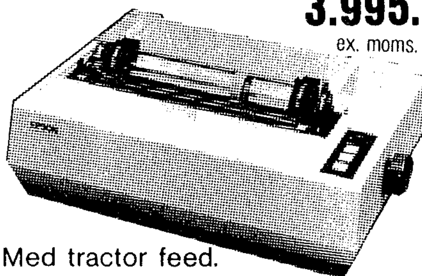
Før kr. 7.400.-
Særtilbud kr.
3.795.-
ex. moms.



Med pin feed, 160 kar/sek., 6 standard skrifttyper, valsebredde 254 mm., højopløselig grafik, lager 3 K. Near letter quality kan indbygges.

EPSON JX 80

Før kr. 8.400.-
Særtilbud kr.
3.995.-
ex. moms.



Med tractor feed.
Denne hurtige og driftssikre matrixprinter har samme faciliteter som FX 80, men kan udskrive tekst i op til 7 farver, selv på samme linie. Near letter quality kan indbygges.

12 måneders fuld garanti
8 dages fuld returret i original emballage

Højbro DIRECT

Højbro Plads 17, 1200 København K,
tlf.: 01 32 00 25, fax.: 01 32 43 22

Ja, Jeg vil gerne benytte mig af dette særtilbud !

○ JX 80	excl. moms.	3.995.-	incl. moms.	4.873.90
○ FX 80		3.795.-		4.629.90
○ HI 80		2.995.-		3.653.90

○ Betaling pr. efterkrav
○ Betaling pr. vedlagt check ○ Ønsker brochure

Navn:

Firma:

Adresse:

Post nr.: By:

Tlf.: PC-type:

Kuponen sendes til HØJBRO DIRECT, Højbro Plads 17, 1200 København K.

FORBEHOLDT POSTVÆSENET

SOFT MED POST

Green Beret 257.-
Future Knight 129.-
Classics - Grogs Revenge, Bounder, Valkyr og Gunfright 144.-
Mastergames - Alien 8, Knight Lore, Nightshade og Gunfright 144.-
Space Shuttle 144.-
Who Dares Wins II 144.-
Confused? - et puslespil hvor billedet på brikkerne bevæger sig; en rigtig hjernevrider 139.-
Beach Head - Landsæt dine tanks på fjendens kyst 173.-
Spitfire 40 - flysimulator med luftkamp 155.-
Dynamite Dan - find vej det gigantiske bygning med de 1000 fælder 124.-
Donkey Kong - original version 144.-
Bat Man - arcade adv. 144.-
Spy vs. Spy II - tegneserie fra MAD lavet på spil, find missilet og begrav mod-spionen i fælder 144.-
Boulder Dash II - en stribe af nye labyrinter 144.-

Billige billig-spil!
Ole - din chance for blive tyrefægter i Spanien 44.-
Chicken Chase - Som hane må du holde styr på høns og jage ræve væk 44.-
Zoot - grimme monstre forfølger dig rundt på etagerne 44.-
Time Trax - arcade-strategi 44.-
Vampire 33.-
Bmx Simulator - Fuld fart frem gennem grusbanen, kør din modstander i sænk inden han gør det mod dig, en eller to spillere 33.-
Chack'n pop - platform 63.-
Choro Q - hold styr samlehallen i bilfabrikken 63.-
XYZolog 63.-
Sweet Acorn 63.-
MSX Artist - billigste tegneprogram m. fine muligheder 63.-
Gangman - Hold gangsterne uden for skudvidde 48.-
Submarine Shooter 48.-
Zipper - kravl lynhurtigt op af lynlåsn uden at blive mast i samleren 58.-
Jumpin' Jack - frogger 33.-
Invaders 33.-
Can of worms - en samling af logikspil 33.-

Knight Tyme - arcade-adv. 47.-
Speed King - motorcykelløb 33.-
Storm - befri Corrine fra Una Cum's hule, en eller to spillere 33.-
Video Poker 33.-
Soul of a Robot - hjælp din robot til at destuere computer-diktatoren, arcade-adv. 33.-
The Boss - bliv fodbold manager 33.-

- Tasman:
Tasword - tekstbehandling med op til 64 tegn/linje på skærm og printer, lige højre margin blokflyt og -kopi, ordsøgning, def. af printerkoder, kan kopieres over til brug på disk 215.-
- Ronex Computer:
Diskette m. Comal, assembler, disk-editering og hjælpeprg., svensk manual 395.-

- Til SVI328:
MSX emulator (laver en SVI328 om til en 32k MSX) 190.-

- Bøger:
The Red Book - bedste bog for maskinkode programmøren 148.-
Useful Utilities - 30 mindre maskinkode rutiner 54.-

- Disketter:
5.25" DS/DD til 360K, fx. PC eller SVI, 20 stk. 130.-
3.5" 2DD til 360K/720K, 10 stk. 245.-
Disk-box med røgfarvet låg, nøglelås, disketter i to rækker:
5.25" til 120 stk. 148.-
3.5" til 50 stk. 148.-

- Quickshot joystick:
Quickshot II Turbo joystick m. autofire microswitch kontakter og sugekopper til at at stå fast på; det bedste joystick nord for Sydpolen 195.-

Alle priser er incl. dansk moms, men mindre andet er angivet. Der tages forbehold for og trykfejl og prisændringer. Bestillinger under 100kr. tillægges 15kr. ekspeditions gebyr.

Ring 01 39 39 94 mellem 16-20 mandag til lørdag, eller send en check eller en giro på gironr. 3459632 med dine bestillinger. Oplys evt. telefonnr.

Vi sælger til hele Skandinavien. Ved køb fra Sverige/Norge indbetal den danske pris på en almindelig postgirokort, og skriv hvad du kunne tænke dig på bagsiden.

Datacraft
N.J. Fjords alle 20
1957 Frederiksberg C

